

TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

***CREATIVE INDUSTRY OFFICE* SEBAGAI WADAH**
ORGANISASI PROFESI DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI



Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

AMRHU AZHARY
D 300 1300 80

PROGR TAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

Progrtam Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

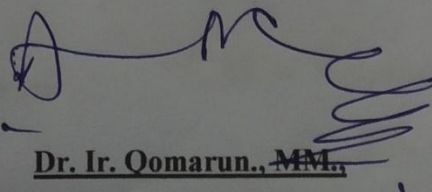
JUDUL : *CREATIVE INDUSTRY OFFICE* SEBAGAI WADAH
ORGANISASI PROFESI DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI

PENYUSUN : AMRHU AZHARY

NIM : D 300 130 80

Disetujui untuk disampaikan di depan Dewan Penguji
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah diperiksa dan disahkan oleh :
Pembimbing


Dr. Ir. Qomarun., MM.

NIK. 781

LEMBAR PENILAIAN
TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)
Progrtam Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL : CREATIVE OFFICE INDUSTRY SEBAGAI RUANG KREATIVITAS DAN EDUKASI DI BEKASI

PENYUSUN : AMRHU AZHARY

NIM : D 300 130 80

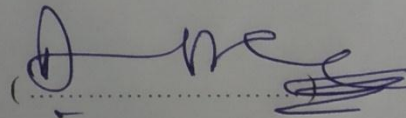
Setelah melalui tahapan pengujian

Di hadapan Dewan Penguji pada tanggal, 4 Januari 2020

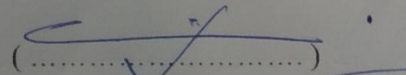
Dinyatakan lulus. dengan nilai angka/huruf 72,45 / AB

Surakarta, 4 Januari 2020

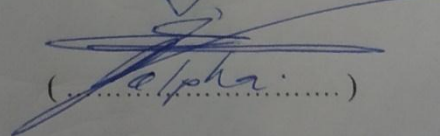
1. Pembimbing : Dr. Ir. Qomarun., MM.,

()

2. Penguji : Ir. Nurhasan., MT.,

()

3. Penguji : Ir. Alfa Febela., MT.,

()

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan SKPA ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 4 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Amrhu Azharv

D 300 130 080

LEMBAR PENILAIAN
TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)
Progrtam Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL : *CREATIVE OFFICE INDUSTRY* SEBAGAI RUANG
KREATIVITAS DAN EDUKASI DI BEKASI
PENYUSUN : Amrhu Azhary
NIM : D 300 130 086

Setelah melalui tahapan pengujian
Di hadapan Dewan Penguji pada tanggal, 27 Juni 2019
Dinyatakan Lulus dengan nilai angka/huruf 73,6 / AB

Pembimbing : Dr. Qomarun, M.M

Surakarta, 27 Juni 2019

Penguji I : Ir. Samsudin, M.Sc

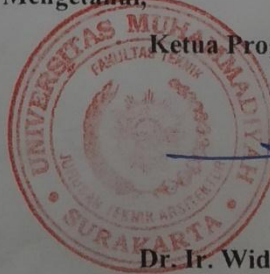
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Arsitektur



Ir. Sri Sunarjono, MT., PhD.



Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, MT.

NIK. 386

NIK. 682

KATA PENGANTAR

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrahmannirrahiim

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, Karena hanya dengan nikmat serta ridhonya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan SKPA yang berjudul “Rumah Kreatif Anak Jalanan Surakarta” sesuai target dan pencapaian tugas dengan lancar. Shalawat serta salam kita panjatkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta pengikutnya hingga akhir zaman.

Sadar bahwa tanpa adanya dorongan maupun motivasi penulis tidak dapat menyelesaikan laporan ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Subhanallah Wa Ta'ala atas segala nikmat serta karunianya penulis diberi kesehatan jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan dengan lancar.
2. Nabi besar Muhammad Shallallahu 'Ala Alihi Wa Sallam.
3. Kedua Orang Tua Tercinta Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, dorongan maupun uang saku selama ini..
4. Adik saya, selalu memberikan semangat maupun motivasi.
5. Ibu Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, ST, MT., selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. Ibu Ronim Azizah, ST, MT., selaku koordinator SKPA Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Pak Qomarun yang selalu sabar sebagai pembimbing selama menyelesaikan laporan SKPA ini.
8. Sahabat serta rekan-rekan Arsitektur 2013 Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan pengalaman selama berada diperkuliahan.

9. Terima kasih kepada D yang sebelumnya telah menemani & memberi support dengan hal - hal yang sangat luar biasa tulus & tulisan yang bisa membangun untuk saya hanya agar dapat menyelesaikan goals ini dan bisa merancang serta mempersiapkan hal baru untuk kehidupan didepan. Dan anak-anak kontrakan tompel, dani, mekel, teguh, dona, yang selalu support dengan cara mereka masing masing juga anak kape yang sangat tidak bisa ditebak pendapat & pemikiran kalian sangat berguna untuk saya. Terakhir Keluarga & Saudara yang selalu memberi pandangan positif untuk menyelesaikan hal ini. Terima kasih untuk hal itu karna sangat memiliki arti dan makna yang tidak bisa ungkapkan dengan kata yang singkat ini dan saya akan ingat apa yg sudah kalian beri mulai dari hal yang paling kecil sekalipun.
- Terima Kasih.

10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu didalam menyelesaikan laporan ini hingga penyusunan laporan dapat terselesaikan.

Hanya do'a dan ingatan yang dapat penulis panjatkan semoga pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan SKPA ini mendapat ridho dan amalan berlipat ganda dari Allah Shubhanallah Wa Ta'ala. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan laporan ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa ataupun mahasiswi terutama Arsitektur.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Surakarta, Januari 2020

Penyusun

Amrhu Azhary

D 300 130 080

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PENILAIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SKEMA.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	4
1.2.1 Kebutuhan Ruang Kreatif di Bekasi.....	5
1.2.2 Contoh dan Bentuk Creative Industry	7
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	9
1.2.1 Umum.....	9
1.3.2 Persoalan	9
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	10
1.3.1 Tujuan.....	10
1.3.2 Sasaran.....	10
1.5 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN.....	10
1.5.1 Batasan	10

1.5.2 Lingkup Pembahasan	10
1.4 METODE PEMBAHASAN	11
1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 DESKRIPSI CREATIVE	13
2.1.1 Pengertian Creative	13
2.1.2 Makna kreativitas.	13
2.1.3 Benuk – Bentuk Kreativitas	13
2.2 PENGERTIAN INDUSTRI.....	14
2.2.1 Pengertian Industry.....	14
2.2.2 Industri Berdasarkan Bentuk Industri.....	14
2.3 TINJAUAN INDUSTRI KREATIF	16
2.3.1 Pengertian Creative Industry	16
2.3.2 Sub Sektor Industri Kreatif Di Indonesia	17
2.5 TINJAUAN MATERIAL	25
2.6 STUDI KOMPARAS	27
2.6.1 Rumah Rempah Karya	27
2.6.2 The Gary Corner Youth Center	29
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN.....	31
3.1 KOTA FISIK KOTA BEKASI.....	31
3.1.1 Geografis Kota Bekasi.....	31
3.1.2 Tipografi Kota Bekasi	32
3.1.3 Kondisi Penduduk Kota Bekasi.....	33

3.2 PERENCANAAN PEMANFAATAN STRUKTUR RUANG KOTA BEKASI.....	33
3.3 DATA NON FISIK KOTA BEKASI	34
3.3.1 Rasio Jumlah Penduduk Kota Bekasi.....	34
3.4 ANALISA PEMILIHAN TAPAK	37
3.4.1 Alternatif Tapak	37
3.4.2 Kriteria Pendekatan Tapak	41
3.4.2 Kriteria Pendekatan Tapak	42
3.5 GAGASAN PERANCANGAN.....	43
3.5.1 Deskripsi.....	43
3.5.2 Fungsi Bangunan	43
3.5.3 Sasaran.....	43
3.5.4 Pelaku Kegiatan atau <i>User</i>	43
BAB IV ANALISA PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	45
4.1 PENILAIAN ALTERNATIF TAPAK	45
4.1.1 Hasil Analisa Alternatif Tapak	45
4.1.1 Hasil Analisa Tapak	46
4.1.2 Data Tapak Terpilih.....	47
4.2 ANALISA DAN KONSEP TAPAK	48
4.2.1 Analisa Konsep Pencapaian	48
4.2.2 Analisa Konsep Orientasi	50
4.2.3 Analisa Cahaya Matahari	51
4.2.4 Analisa Arah Angin.....	53
4.2.5 Analisa Kebisingan.....	55

4.2.6 Analisa Zonafikasi Tapak.....	56
4.3 ANALISA DAN KONSEP RUANG	57
4.3.1 Analisa Pembagian Ruang.....	57
4.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang.....	77
4.3.3 Analisa Luasan Parkir	92
4.3.4 Analisa Perhitungan Jumlah Lantai.....	93
4.3.5 Pola Hubungan Ruang.....	93
4.4 ANALISA DAN KONSEP TAMPILAN EKSTERIOR.....	93
4.4.1 Penggunaan Material Kayu	94
4.4.2 Penggunaan Material shading atau green wall	95
4.4.3 Penggunaan Material kayu	96
4.5 ANALISA DAN KONSEP TAMPILAN INTERIOR	97
4.5.1 Analisa Penggunaan Material Lantai	98
4.5.2 Analisa Penggunaan Material Dinding.....	99
4.6 ANALISA DAN KONSEP LANSEKAP	99
4.6.1 Softscape	99
4.6.2 Hardscape	102
4.7 ANALISA DAN KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS BANGUNAN	104
4.7.1 Struktur.....	104
4.7.2 Utilitas Bangunan	105
4.8 ANALISA DAN KONSEP BENTUK BANGUNAN	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Walikota Bekasi.....	3
Gambar 1.2 Wawancara Bapedda Bekasi.....	4
Gambar 1.2 Gambar jakarta Creative	13
Gambar 2.2 Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	23
Gambar 2.3 Pertunjukan Kegiatan Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	24
Gambar 2.4 Tampilan Rumah Rempah Karya	26
Gambar 2.5 Eksterior <i>The Garry Corner Youth Center</i>	28
Gambar 2.6 Interior <i>The Garry Corner Youth Center</i>	28
Gambar 2.7 Potongan <i>Roff Garden The Garry Corner Youth Center</i>	29
Gambar 2.8 <i>Roff Garden The Garry Corner Youth Center</i>	29
Gambar 3.1 Gambaran Batasan Kota Surakarta	30
Gambar 3.2 Batasan Kecamatan Kota Surakarta	36
Gambar 3.3 Alternatif Pemilihan Tapak	39
Gambar 3.4 Lokasi Alternatif Tapak 1	40
Gambar 3.5 Lokasi Alternatif Tapak 2	42
Gambar 3.6 Lokasi Alternatif Tapak 3	44
Gambar 4.1 Tapak Terpilih	51
Gambar 4.2 Luasan Tapak	51
Gambar 4.3 Analisa Pencapaian	53
Gambar 4.4 Konsep Pencapaian	53
Gambar 4.5 Analisa Orientasi	54
Gambar 4.6 Konsep Orientasi	55
Gambar 4.7 Analisa Matahari	56
Gambar 4.8 Konsep Matahari	56
Gambar 4.9 Analisa Angin	57
Gambar 4.10 Konsep Angin	58
Gambar 4.11 Analisa Kebisingan	59
Gambar 4.12 Konsep Kebisingan	59

Gambar 4.13 Analisa Zonifikasi Tapak	60
Gambar 4.14 Konsep Penerapan Material Kayu Bekas.....	77
Gambar 4.15 Penerapan Material Kayu Bekas	78
Gambar 4.16 Konsp Penerapan Materia Botol	78
Gambar 4.17 Penerapan Material Botol Kaca Pada Dinding	79
Gambar 4.18 Penerapan Material Bambu	79
Gambar 4.19 Interior Bangunan	80
Gambar 4.20 Penerapan Lantai Keramik	81
Gambar 4.21 Tanaman Peneduh	82
Gambar 4.22 Tanaman Rambut	83
Gambar 4.23 Tanaman Hias	83
Gambar 4.24 Peneraan Kebun	84
Gambar 4.25 Tampilan Lanscape	85
Gambar 4.27 Pedestrian	86
Gambar 4.28 Bangku Taman	86
Gambar 4.29 Lampu Taman	87
Gambar 4.30 Rangka Atap	87
Gambar 4.31 Pondasi Batu Kali	88
Gambar 4.32 Sistem Penyaluran Air Bersih	89
Gambar 4.33 Bak Penyaring	90
Gambar 4.34 <i>Fire Extinguisher</i>	91
Gambar 4.35 Hidran Halaman	91
Gambar 4.36 Tata Masa Bangunan	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis sampah	42
Tabel 2.2 Kriteria penilaian	25
Tabel 3.1 Hasil penilaian tapak	46
Tabel 3.2 Luas Wilayah dan Tingkat Kepadatan Penduduk	35
Tabel 3.3 Jumlah Penduduk Miskin	36
Tabel 3.4 Banyak Usia Sekolah Menurut Partisipasi Sekolah di Surakarta	37
Tabel 3.5 Tingkatan Jumlah Pekerja Pendidikan Terakhir di Surakarta	38
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian	47
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Tapak	49
Tabel 4.2 Analisa Zonifikasi	56
Tabel 4.3 Analisa Kegiatan Rumah Kreatif Anak Jalanan Surakarta	63
Tabel 4.4 Besaran Ruang Rumah Kreatif Anak Jalanan Surakarta	67
Tabel 4.5 Klasifikasi Kebutuhan Ruang	73

DAFTAR SKEMA

Skema 4.1 Pola Kegiatan Pengelola	57
Skema 4.2 Pola Kegiatan Pelayanan	58
Skema 4.3 Pola Kegiatan Belajar	57
Skema 4.4 Pola Kegiatan Pengunjung	58
Skema 4.5 Sistem Penyaluran Air	90
Skema 4.6 Instalasi Jaringan Listrik	90

CREATIVE INDUSTRY OFFICE SEBAGAI WADAH PROFESI DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI

Amrhu Azhary

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57102 Telp 0271-717417
Email: amrhu.zahry1995@gmail.com

ABSTRAK

Industri Kreatif merupakan informasi yang akan menjadi sektor ekonomi yang penting pada masa depan. Industri kreatif memiliki peran meningkatkan perekonomian sebuah negara secara global. Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan peningkatan kebutuhan masyarakat saat ini, kota Bekasi belum memiliki wadah kreatifitas yang menampung berbagai subsektor industri kreatif. Harapannya kota Bekasi memiliki wadah untuk para komunitas industri kreatif dengan memberikan ruang pembelajaran dan ruang mengembangkan kreatifitas. Oleh sebab itu, dengan membahas pentingnya industri kreatif yang juga merupakan suatu peradaban yang perlu difasilitasi dan pentingnya memberi ruang untuk belajar dan menuangkan berbagai inspirasi dalam berbisnis, serta memenuhi harapan *entrepreneur* untuk memiliki wadah untuk bekerja yang mempunyai integritas maka sebuah “ *Bekasi Creative Office Industry*” merupakan solusi yang tepat. untuk menjawab permasalahan dan harapan yang ada dengan fungsi pokok *Co-Office*, *Co-Working*, dan *Makerspace*. Creative Industry ini juga membuka kelas untuk menjadikan para peserta mendapatkan pembelajaran yang bersifat edukatif sehingga bisa memiliki kemampuan sesuai bidang yang ingin di pelajari. Pada Perencanaan *Bekasi Creative Office Industry* ini memfasilitasi untuk pengembangan 6 sektor industri kreatif yaitu dalam bidang Desain, Multimedia, musik dan seni pertunjukan, Kuliner, percetakan, dan animasi. **Kata Kunci:** Industri Kreatif, office, Edukasi.

***CREATIVE INDUSTRY OFFICE SEBAGAI WADAH PROFESI DAN
EDUKASI KREATIF DI BEKASI***

Amrhu Azhary

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57102 Telp 0271-717417
Email: : amrhu.zahry1995@gmail.com

ABSTRACT

Creative Industry is information that will become an important economic sector in the future. The creative industry has a role to improve the economy of a country globally. Along with the development of the creative industry and the increasing needs of society today, the city of Bekasi does not yet have a creative container that accommodates various sub-sectors of the creative industry. The hope is that the city of Bekasi has a place for creative industry communities by providing learning space and space to develop creativity. Therefore, by discussing the importance of creative industry which is also a civilization that needs to be facilitated and the importance of giving space for learning and pouring various inspirations in doing business, and fulfilling the expectations of entrepreneurs to have a place to work that has the integrity of a "Bekasi Creative Office Industry" is the right solution. to answer existing problems and expectations with the main functions of Co-Office, Co-Working, and Makerspace. This Creative Industry also opens classes to make participants get educative learning so they can have the ability in the fields they want to learn. At the Bekasi Creative Office Industry Planning it facilitates the development of 6 creative industry sectors, namely in the fields of Design, Multimedia, Music and Performing Arts, Culinary, Printing, and Animation. Keywords: Creative industries, office, education.